

Corso di Studio in  
**“Comunicazione innovativa, multimediale e digitale” [L-20]**  
 a.a. 2022/2023

**INSEGNAMENTO**  
**Nuovi media nei contesti di apprendimento**

SSD: **M-PED/04** - CFU: **9**  
 I ANNO; I SEMESTRE

Docente: **Prof.ssa Margherita Di Stasio, Ph.D.**  
 Tutor disciplinare: **Dott.ssa Ines Tedesco**

<p><b>Qualifica e curriculum scientifico del docente</b></p>	<p>Margherita Di Stasio è laureata in Filosofia presso l’Università degli Studi di Firenze. Presso la sezione di Scienze Filosofiche della Scuola di Dottorato in Contenuti, Strumenti e Problemi della Comunicazione dell’Università di Siena - Arezzo ha conseguito nel 2005 il Master Scientifico e nel 2007 il Dottorato di Ricerca; nel 2009 ha inoltre conseguito un Master in Multimedialità per l’e-learning presso l’Università di Roma Tre.</p> <p>È vincitrice della selezione CNR Promozione Ricerca 2005 Progetto giovani – L’identità come fattore di integrazione).</p> <p>Dal 2007 lavora come <i>instructional designer</i> presso Indire, Dove entra in ruolo come Ricercatrice nell’ottobre 2014 e Primo Ricercatore dal gennaio 2021.</p> <p>Si occupa di innovazione della didattica curricolare con una particolare attenzione agli ambiti umanistico e tecnologico, al tema della valutazione, alla formazione e alla valorizzazione del personale docente. Su questi temi è autrice di diversi contributi in lingua italiana e inglese.</p> <p>Dal 2021 è Responsabile della Struttura di Ricerca 1 di Indire: Didattica laboratoriale e innovazione del curriculum - Area linguistico-umanistica.</p>
<p><b>Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma</b></p>	<p><b>INDICE E DEFINIZIONE DEI CONTENUTI</b></p> <p>L’insegnamento è costituito da <b>3 moduli</b> che vertono sui seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Modulo 1 - Tecnologie, società, apprendimento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tecnologie e istruzione: una breve storia.</li> <li>▪ Tecnologie e apprendimento: teorie e modelli.</li> <li>▪ Tecnologie e mitologie.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Modulo 2 – Online</b></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Internet: nascita e diffusione, rischi e opportunità.</li> <li>▪ Social network, social media.</li> <li>▪ Credibilità sub specie tecnologica.</li> <li>➤ <b>Modulo 3 - Tecnologie attive</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Coding e computational thinking.</li> <li>▪ Making e cultura hacker.</li> <li>▪ Tecnologie e cittadinanza digitale.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Abstract (In Inglese)</b>	<p>The course focuses on the relationship between new technologies and media and education. It aims to provide a framework for analysing the use of ICT in teaching/learning processes from a critical point of view. In this context are inserted two insights dedicated to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ conscious use of the Internet and social networks as tools for the creation and dissemination of information on social networks;</li> <li>➤ new cultures and active use of tools and languages for the construction of digital citizenship.</li> </ul>
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Gli obiettivi dei diversi moduli possono essere così sintetizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Modulo 1 - Sviluppare una visione critica, informata e consapevole dell'evoluzione di tecnologie e media del loro ruolo nei contesti di apprendimento.</li> <li>➤ Modulo 2 - Acquisire conoscenze e competenze utili all'uso consapevole di internet e dei sistemi di social media e social networking in contesto sociale e formativo.</li> <li>➤ Modulo 3 - Conoscere culture come la hacker e la maker e il loro apporto all'impostazione culturale della formazione orientata alla cittadinanza digitale.</li> </ul>
<b>Risultati d'apprendimento previsti</b>	<p><b>A. Conoscenza e comprensione</b> Conoscenza delle principali teorie legate all'introduzione di tecnologie e media nei contesti di apprendimento.</p> <p><b>B. Conoscenza e capacità di comprensione applicate</b> Capacità di analisi dei contesti d'uso e d'introduzione di tecnologie e media.</p> <p><b>C. Autonomia di giudizio</b> Approccio critico all'uso di media, tecnologie e strumenti.</p> <p><b>D. Abilità comunicative</b> Capacità di uso consapevole degli strumenti e di creazione contenuti in ambienti online, di social media e social networking.</p> <p><b>E. Capacità di apprendimento</b></p>

	Capacità di selezione e valutazione di fonti informative e materiali formativi in ambienti online e di social networking.
<b>Competenze da acquisire</b>	<p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p><b>A.</b> Utilizzo di libri di testo avanzati, conoscenza di alcuni temi d'avanguardia nell'ambito della materia oggetto di studio. Selezione e utilizzo di fonti online ed open source affidabili e autorevoli per la conoscenza delle evoluzioni degli argomenti oggetto di studio.</p> <p><b>B.</b> Approccio professionale al proprio lavoro e possesso di competenze adeguate per concepire argomentazioni, sostenerle e per risolvere problemi nell'ambito della materia oggetto di studio. Capacità di raccogliere e interpretare dati utili a determinare giudizi autonomia.</p> <p><b>C.</b> Capacità di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni ad interlocutori specialisti e non specialisti.</p> <p><b>D.</b> Capacità di produzione e condivisione anche in ambiente online e social con attenzione ai concetti e alle normative che regolano privacy e authorship.</p> <p><b>E.</b> Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.</p>
<b>Organizzazione della didattica</b>	<p><b>DIDATTICA EROGATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 8h 15 di videolezioni registrate fruibili nell'ambiente eLearning;</li> <li>➤ 3 web lessons in modalità sincrona di circa 45' ciascuna fruibili nell'ambiente eLearning (1 per modulo su snodi fondamentali del modulo stesso);</li> <li>➤ podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.</li> </ul> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 forum di orientamento al corso;</li> <li>➤ 6 post di approfondimento tematico nei 3 forum disciplinari;</li> <li>➤ 3 <i>e-tivity</i> strutturate (come descritte nelle <b>Modalità di verifica in itinere</b>);</li> <li>➤ un test di autovalutazione a scelta multipla delle competenze pregresse in ingresso di 15 domande e un test a scelta multipla delle competenze acquisite in uscita di 15 domande;</li> <li>➤ un'esperienza di valutazione tra pari attraverso l'utilizzo della modalità "workshop" di Moodle;</li> <li>➤ 3 web conference in modalità sincrona di 1h ciascuna fruibili nell'ambiente eLearning.</li> </ul>

	<p><b>AUTOAPPRENDIMENTO</b></p> <p>Per ciascun modulo sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli e slide del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento, ecc.</p>
<p><b>Testi consigliati per l'esame</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ranieri, M. (2011). <i>Le insidie dell'ovvio: tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica</i>. Pisa: ETS.</li> <li>➤ Csizmadia, A., Curzon, P., Dorling, M., Humphreys, S., Ng, T., Selby, C., &amp; Woollard, J. (2015). <i>Computational thinking-A guide for teachers</i>. [Trad. It.</li> <li>➤ Chiocciariello, A., <i>Pensiero computazionale. Una guida per insegnanti</i>, ITD-CNR, Genova] <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="http://pensierocomputazionale.itd.cnr.it/pluginfile.php/957/mod_page/content/7/Guida%20al%20Pensiero%20Computazionale.pdf">http://pensierocomputazionale.itd.cnr.it/pluginfile.php/957/mod_page/content/7/Guida%20al%20Pensiero%20Computazionale.pdf</a></li> </ul> </li> <li>➤ <i>La Media Education nell'Era della Post-Verità</i>. Vol 9, No 1 (2018): MEDIA EDUCATION – Studi, ricerche, buone pratiche. <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="https://oaj.fupress.net/index.php/med/issue/view/588">https://oaj.fupress.net/index.php/med/issue/view/588</a></li> </ul> </li> </ul> <p>La docente indicherà in itinere e nelle slide le parti dei testi di specifico interesse; verranno inoltre forniti riferimenti biblio-sitografici nel corso delle lezioni con indicazioni nelle slide.</p>
<p><b>Modalità di verifica in itinere</b></p>	<p>L'accesso alla prova finale (esame) è subordinato allo svolgimento delle seguenti <b>3 e-tivity</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>E-tivity 1</b> - Impostazione di un dibattito sulle dicotomie affrontate nel primo - modulo (coppia o gruppo);</li> <li>➤ <b>E-tivity 2</b> - Analisi di una "informazione" (singolo): a questa e-tivity si affianca la valutazione tra pari in modalità workshop, non obbligatoria, comunque fortemente consigliata;</li> <li>➤ <b>E-tivity 3</b> - Breve saggio sulla cittadinanza digitale (singolo).</li> </ul>
<p><b>Modalità di svolgimento dell'esame finale</b></p>	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale sui contenuti del corso e sull'eventuale relazione finale presentata. Il voto (min 18, max 30 con eventuale lode) è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p>
<p><b>Lingua d'insegnamento</b></p>	<p>Italiano</p>